

ISSN	2961-7456 (e)
	2962-8576 (p)



EL-DARISA: Jurnal Pendidikan Islam

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2024

<http://ejournal.staihwaduri.ac.id/index.php/eldarisa/>

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X.6 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir

Mohd. Fikri Azhari

STAI Hubbulwathan Duri

Email: mohdfikriazhari2791@gmail.com

Sri Wulandari

STAI Hubbulwathan Duri

Email: sriwulandari20003960@gmail.com

Abstract: *This thesis discusses "The Effectiveness of Using the Canva Application on the Creativity of Class X.6 Students in Learning Religious Education and Character at SMA Negeri 1 Pinggir". The problems discussed in this thesis are a. What is the understanding of using the Canva application on the creativity of class X.6 students in learning Religious Education and Character at SMA Negeri 1 Pinggir b. What are the obstacles to using the Canva application on the creativity of class X.6 students in learning Religious Education and Character at SMA Negeri 1 Pinggir c. How effective is the use of the Canva application on the creativity of class X.6 students in learning Religious Education and Character at SMA Negeri 1 Pinggir. This research uses a qualitative approach with a phenomenological type of research. This research aims to determine the effectiveness of using the Canva application on the creativity of Class X.6 students in learning religious education and character at SMA Negeri 1 Pinggir. The data sources in this research use primary data and secondary data. The data collection methods used were observation, interviews and documentation. The number of samples was 22 students from SMA Negeri 1 Pinggir and a PAI teacher. Based on the results of research entitled "Effectiveness of Using the Canva Application on the Creativity of Class This can be seen as follows: 1). Students understand how to use the Canva application. Judging from students' understanding in opening applications, editing templates, and saving designs that have been completed. 2) . The Canva application has various interesting and varied templates, so students become interested in doing assignments using the Canva application. Apart from that, Canva can also make it easier for students to do assignments given by PAI teachers easily and quickly. 3). The Canva application has a positive impact on students, namely it can increase student creativity. Judging from the work that can be produced, students can channel their creative ideas in the form of work they create with Canva.*

Keywords:

Effectiveness, Canva Application, Creativity

Abstrak: Skripsi ini membahas mengenai “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Kelas X.6 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir”. Adapun permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah: 1. Bagaimana pemahaman penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas

siswa kelas X.6 pada pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir, 2. Apa saja kendala penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir, 3. Bagaimana efektivitas penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Kelas X.6 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun jumlah sampel adalah 20 siswa SMA Negeri 1 Pinggir dan seorang Guru PAI. Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Kelas X.6 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir” dapat di simpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva di kelas X.6 sangat efektif terhadap kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut: 1. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan di SMA Negeri 1 Pinggir, bahwa dengan menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Pendidikan dan Budi Pekerti memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat pada saat siswa dapat memahami penggunaan Aplikasi Canva dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru PAI dengan sangat mudah.

Kata Kunci:

Efektivitas, Aplikasi Canva, Kreativitas

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan semakin meluas, terutama di kalangan siswa. Salah satu aplikasi yang populer adalah Canva. Canva adalah suatu Aplikasi, Web situs atau aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online. Canva juga dapat diakses melalui website, aplikasi PC, maupun handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan guru dan siswa dalam berkreasi di manapun dan kapanpun, sehingga canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. (Qadhli Jafar Adrian, 2022: 187)

Aplikasi Canva sebagai alat bantu visual diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka melalui berbagai produk desain. Namun, meskipun Canva menawarkan banyak fitur inovatif, pemanfaatannya dalam konteks pendidikan masih perlu dikaji lebih mendalam, terutama kaitannya dengan efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis mengamati pembelajaran pada Bab 3 mengenai “Memahami Hakikat dan Mewujudkan Ketauhidan dengan Syuabul Iman (Cabang-Cabang Iman), yang mana pada saat pembelajaran dilakukan guru PAI menggunakan Aplikasi Canva pada saat proses pembelajaran berlangsung, pada Materi Cabang-Cabang Iman. Sehingga siswa juga menggunakan aplikasi canva dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAI pada saat pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Berdasarkan observasi tentang fenomena tersebut. Penulis menemukan beberapa gejala-gejala di lapangan sebagai berikut:

1. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan secara monoton.
2. Siswa tidak mendengarkan ketika guru sedang menjelaskan.
3. Siswa tidak mengerjakan tugas dengan baik.

4. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya kreativitas yang dimiliki siswa.

Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru khususnya guru PAI (Pendidikan Agama Islam) berinovasi dengan menggunakan Aplikasi Canva sebagai solusi untuk mengatasinya.

Kreativitas siswa dapat dipandang sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga untuk dapat menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mendorong kreativitas sangat diperlukan agar siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan, menggambarkan dan menguraikan pokok masalah yang hendak dibahas dalam penelitian kemudian ditarik kesimpulannya secara deduktif. (Muhammad Yusuf, dkk, 2020: 323)

Penelitian deskriptif ini diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu, dalam hal ini berkaitan dengan Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X.6 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir.

Menurut (Moleong, 2013) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. (Feny Rita Fiantika, dkk, 2022:4)

1. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pinggir Jl. Batin Tarak No.40, Muara Basung, Kec. Pinggir, Kab. Bengkalis, Prov. Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024 di bulan Oktober sampai bulan November 2024.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang melakukan langsung dalam **penggunaan** Aplikasi Canva serta yang menjadi pelaku dalam memberikan informasi mengenai Penggunaan Aplikasi Canva ini. Yaitu 20 siswa kelas X.6 dan 1 orang guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian yaitu permasalahan atau tema yang sedang diteliti. Objek penelitian ini adalah Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X.6 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir.

A. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini penulis gunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah proses pengamatan langsung pada suatu kegiatan atau peristiwa yang hendak diteliti. Kegiatan observasi ini memberikan gambaran mengenai peristiwa, tingkah laku, benda atau karya yang dihasilkan. (Mardawani, dkk, 2020: 143)

2. Teknik Interview (Wawancara)

Menurut Krelinger dalam Fadhallah (2021: 1) wawancara adalah situasi tatap muka dimana pewawancara menanyakan beberapa pertanyaan kepada responden untuk memperoleh jawaban terkait dengan pertanyaan penelitian. Wawancara yaitu interaksi antara setidaknya dua orang, dimana satu orang berperan dalam proses dan yang lainnya terlibat, pihak lain mempengaruhi reaksi lain.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Kelebihan dari teknik dokumentasi ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan rujukan perencanaan pengumpulan data.

Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang diperlukan melalui catatan tertulis yang terdapat di lapangan. Dokumentasi ini akan peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang visi, misi, denah sekolah, sejarah sekolah, keadaan pendidik, keadaan siswa, kondisi sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Pinggir.

B. Teknik Analisa Data

Berikut adalah tahap analisis data kualitatif yang dilanjutkan dengan tahap pengumpulan data. 1) Memadatkan data atau kompresi data, proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, merangkum dan merubah data untuk menyebut tahap ini. 2) Menampilkan data yang di ringkas atau dipadatkan menjadi suatu bentuk untuk membentuk kesimpulan. 3) Menarik dan memverifikasi kesimpulan, yaitu menarik hasil penelitian sekaligus memverifikasi apakah data yang dikumpulkan dan di analisis mendukung proses yang seimbang. (Samiaji Sarosa, 2021: 3)

PERTANYAAN UNTUK SISWA

1. Apa yang anda ketahui tentang aplikasi canva?
2. Sudah berapa lama anda menggunakan canva dan untuk tujuan apa yang anda gunakan?
3. template apa yang sering anda gunakan di aplikasi canva? Mengapa
4. Apa saja langkah-langkah yang anda lakukan pada saat menggunakan aplikasi canva?
5. Bagaimana cara anda menyimpan dan membagikan desain anda setelah selesai?
6. Apakah anda menggunakan aplikasi canva untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAI?
7. Apa yang biasanya anda lakukan untuk memahami inti dari materi yang disampaikan?
8. Apakah anda merasa canva memudahkan anda dalam menyelesaikan tugas dengan lebih cepat? Jika ya, bagaimana hal itu bisa terjadi

9. Apakah canva membantu anda dalam meningkatkan kreativitas dalam mengerjakan tugas? Kalau ya, mengapa
10. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi canva pada saat pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti? Kalau ya, apa yang membuat anda tertarik
11. Bagaimana perasaan anda ketika menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti?
12. Sebelum menggunakan canva, apakah kamu sering bertanya ketika di dalam kelas?
13. Setelah menggunakan canva, apakah kamu menjadi terdorong untuk lebih aktif bertanya?
14. Apakah ada aspek pendidikan agama dan budi pekerti yang anda anggap lebih menarik sehingga anda ingin lebih banyak mengetahui tentang hal-hal tersebut? Jika ya, apa contohnya
15. Apa saja kendala yang anda hadapi saat menggunakan aplikasi canva?

PERTANYAAN UNTUK GURU

1. Apakah ibuk merekomendasikan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti?
2. Bagaimana pandangan ibuk mengenai penggunaan canva dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana penerapan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti di kelas X.6?
4. Seberapa sering ibuk menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti?
5. Menurut ibuk, apakah penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti di kelas X.6?
6. Apakah pada saat penggunaan aplikasi canva terdapat suatu kreativitas yang dihasilkan oleh siswa dalam bentuk karya? Kalau ya, contoh karya seperti apa yang dihasilkan oleh siswa
7. Bagaimana tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi canva?
8. Apakah terdapat kendala pada saat ibu mendemonstrasikan aplikasi canva kepada siswa?
9. Apakah setelah ibuk menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti siswa menjadi lebih aktif bertanya dan mengutarakan pendapatnya?

10. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas siswa kelas X.6?

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi, penelitian fenomenologi adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami pengalaman pribadi individu terhadap suatu fenomena. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa hakikat universal sesuatu bergantung pada bagaimana audiensnya mengalaminya. Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang hendak dicapai pada bab I maka:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan yang mana siswa kelas X.6 yang berjumlah 20 siswa, terdapat berbagai macam jawaban yang sangat beragam yang disampaikan oleh setiap responden. Dengan berbagai macam jawaban yang responden berikan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas X.6 paham tentang apa itu aplikasi canva, kegunaannya, langkah-langkah menggunakannya sampai cara menyimpan bahkan membagikan hasil desain yang mereka buat ke media sosial dan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama seorang guru bidang studi PAI Ibuk Asni Wati, M.Pd.I. Dengan adanya jawaban yang diberikan oleh guru tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa beliau mengatakan kalau siswa sudah paham dalam menggunakan aplikasi canva. Sehingga dapat memudahkan guru tersebut dalam mendemonstrasikan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PA & BP).

2. Untuk mengetahui apa saja kendala penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan yang mana siswa kelas X.6 yang berjumlah 20 siswa, terdapat berbagai macam jawaban yang sangat beragam yang disampaikan oleh setiap responden. Dengan berbagai macam jawaban yang responden berikan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas X.6 ada yang mengatakan terdapatnya kendala pada saat menggunakan aplikasi canva dan ada juga beberapa responden yang mengatakan tidak adanya kendala saat menggunakan aplikasi tersebut. Adapun kendala yang dialami oleh beberapa siswa yaitu sebagai berikut:

- Jaringan yang tidak stabil. Sehingga menyebabkan lelet pada aplikasi tersebut, sehingga memperlambat dalam mengerjakan tugas.
- Terdapatnya iklan dan template yang berbayar, sehingga tidak dapat digunakan secara gratis.
- Membuat hp cepat panas.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama seorang guru bidang studi PAI Ibuk Asni Wati, M.Pd.I. Dengan adanya jawaban yang diberikan oleh guru tersebut, peneliti menyimpulkan dengan beliau mengatakan bahwa tidak adanya kendala teknis yang di alami oleh siswa dalam menggunakan Aplikasi Canva, dikarenakan pemahaman dan kemahiran siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.

3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan yang mana siswa kelas X.6 yang berjumlah 20 siswa, terdapat berbagai macam jawaban yang sangat beragam yang disampaikan oleh setiap responden. Dengan berbagai macam jawaban yang responden berikan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas X.6 pada saat menggunakan Aplikasi Canva sangat efektif karena siswa menjadi lebih kreatif. Selain kreatif siswa juga dapat menyalurkan ide-ide mereka dalam bentuk karya yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama seorang guru bidang studi PAI Ibuk Asni Wati, M.Pd.I. Dengan adanya jawaban yang diberikan oleh guru tersebut, peneliti menyimpulkan dengan beliau mengatakan bahwa Aplikasi Canva ini sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Siswa dapat mengekspresikan setiap materi-materi dalam bentuk desain yang menarik, sehingga lebih nampak kreativitas siswa dalam menghasilkan desain dalam bentuk karya.

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X.6 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Pinggir” dapat di simpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva di kelas X.6 sangat efektif terhadap kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Siswa paham dalam menggunakan Aplikasi Canva. Dilihat dari pemahaman siswa dalam membuka aplikasi, mengedit pada template, sampai menyimpan desain yang telah selesai dikerjakan.
2. Aplikasi Canva terdapat berbagai templat yang menarik dan beragam, sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengerjakan tugas dengan menggunakan Aplikasi Canva. Selain itu Canva juga dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAI dengan mudah dan cepat.
3. Aplikasi Canva memberi dampak positif bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dilihat dari karya yang dapat dihasilkan, dimana siswa dapat menyalurkan ide-ide kreatif mereka dalam bentuk karya yang mereka buat dengan Canva.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Pemahaman penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan di SMA Negeri 1 Pinggir, bahwa dengan menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Pendidikan dan Budi Pekerti memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat pada saat siswa dapat memahami penggunaan Aplikasi Canva dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru PAI dengan sangat mudah.

2. Kendala penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

Adapun kendala yang dihadapi oleh beberapa siswa pada saat mengerjakan tugas

di Aplikasi Canva yaitu sebagai berikut:

- Jaringan yang tidak stabil, sehingga dapat memperlambat siswa dalam mengerjakan tugas.
 - Adanya iklan dan template yang berbayar, sehingga tidak semua template dapat digunakan dengan gratis.
 - Penggunaan Aplikasi Canva yang terlalu lama dapat mengakibatkan hp cepat panas.
3. Efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 pada pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

Berdasarkan penelitian yang peneliti laksanakan di SMA Negeri 1 Pinggir, bahwa dengan menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari hasil pertanggung jawaban siswa sebagai berikut:

- a. Siswa dapat memahami tentang Aplikasi Canva serta kegunaan dari Aplikasi tersebut.
- b. Siswa dapat login dan menggunakan Aplikasi dengan baik
- c. Siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAI dengan mudah dan cepat.
- d. Siswa dapat menyimpan serta membagikan hasil desain yang telah dibuat.
- e. Siswa dapat menghasilkan karya yang bagus dan menarik.

REFERENSI

- Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). *Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan*. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2).
- Kristanto, Y. A. (2020). *Modul Fasilitas Pengembangan Media*. 1–36. <http://repository.ut.ac.id/3891/1/EKSI4417-M1.pdf>
- Djollong, A. F. (2021). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Di Smp Muhammadiyah Parepare. *Jurnal Al-Ibrah*, 10(2).
- Fidya, D. F. (2016), Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2.
- Junaedi, I. (2021). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2).
- Jafar, Q. A & Utami, N. P & Jayadi, A & Persada, J. S & Sudana, W & Ady, O. D & Anggit, F. N & Faqih, N. A. (2022), *Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan*, *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)* Vol. 3, No. 2.
- Jasmine, N & Supriana, N. (2022), Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Video Digital Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, Volume 11, No. 1.

- Lestari, I & Zakiah, L. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*, Erzatama Karya Abadi, Klapanunggal Bogor, Cetakan I, Juni 2019
- Mardawani & J & Santi, D, (2020), Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Oleh Guru Pkn Dalam Upaya Membentuk Karakter Kebangsaan Siswa Di Smp Negeri 1 Empanangkapuas Hulu Tahun Pelajaran 2020/2021, *Jurnal PEKAN* Vol. 6 No2.
- Rahayu, N & Putri, S. H & Nunlehu, M & Sumiani, M. M & Khalid, N. (2023), Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 4, No. 1.
- Riva'i, F. A, & Wafiroh, F. A. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Terpadu Al-Ittihadiyah Bogor. *Al-Mubin: Islamic Scientific Journal*, 6(1).
- Rita, F. F & Wasil, M & Jumiyati, S & Honesti, L & Wahyuni, S. (2022), Metodologi Penelitian Kualitatif, Pt. Global Eksekutif Teknologi, Padang Sumatera Barat, Cet. 1.
- Safi'I, A, (2019), *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Akademia Pustaka, Tulungagung, Cetakan Pertama.
- Sugiarto, E. (2019), *Kreativitas, Seni & Pembelajaran*, LkiS, Sewon Bantul, Cetakan Pertama.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1).
- Handayani, R. (2020), *Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SDN 39 Sering Kecamatan Donri-Donri Kabupaten Soppeng*, *Islamic Education Teachers' Creativity in Learning Implementation at State Elementary School 39 Sering of Donri-Donri District of Soppeng Regency*, Vol. 5, No. 1.
- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1).
- Wulandari, T & Mudinillah, A, (2022), Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 2, No. 1.
- Yusuf, M., Idi, A., Mansur, A., & Zaini, H. (2020). Peran Guru PAI Dalam Menanamkan Sikap Sosial Siswa Kelas VII Di MTs Aisyiyah 1 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(3).
- Fauziah, W. R, Sugiarti & Ramadani, R. (2020). Efektivitas Program Wirausaha Pemuda Dalam Upaya Penurunan Angka Pengangguran Terbuka di Kabupaten Tegal Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen*, 14 (2).
- Lestari, V. D. (2023). Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pasa Sistem Informasi Akuntansi Penggajian. *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)*, 5 (1).

- Pratama, R, Alamsyah, M, Siburian, M. F, Marhento, G & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3 (1).
- Sarosa, Samiaji. (2021), Analisis Data Kualitatif, Pt. Kanisius, Yogyakarta
- Zaini, Herman. (2015), Kompetensi Guru PAI (Pendidikan Agama Islam), Palembang Noer Fiki Offsef.
- Muhammad Irham Fauzi (2023), Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Ramadhan, Rhido. (2023), Skripsi Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Kelas Viii Smp Nu Bululawang.
- Auliya, Hilyatul. (2022). Skripsi Efektivitas Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 7 Mts Darul Istiqomah Al Markaz Al Islami Kabupaten Sinjai Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2022/2023.

